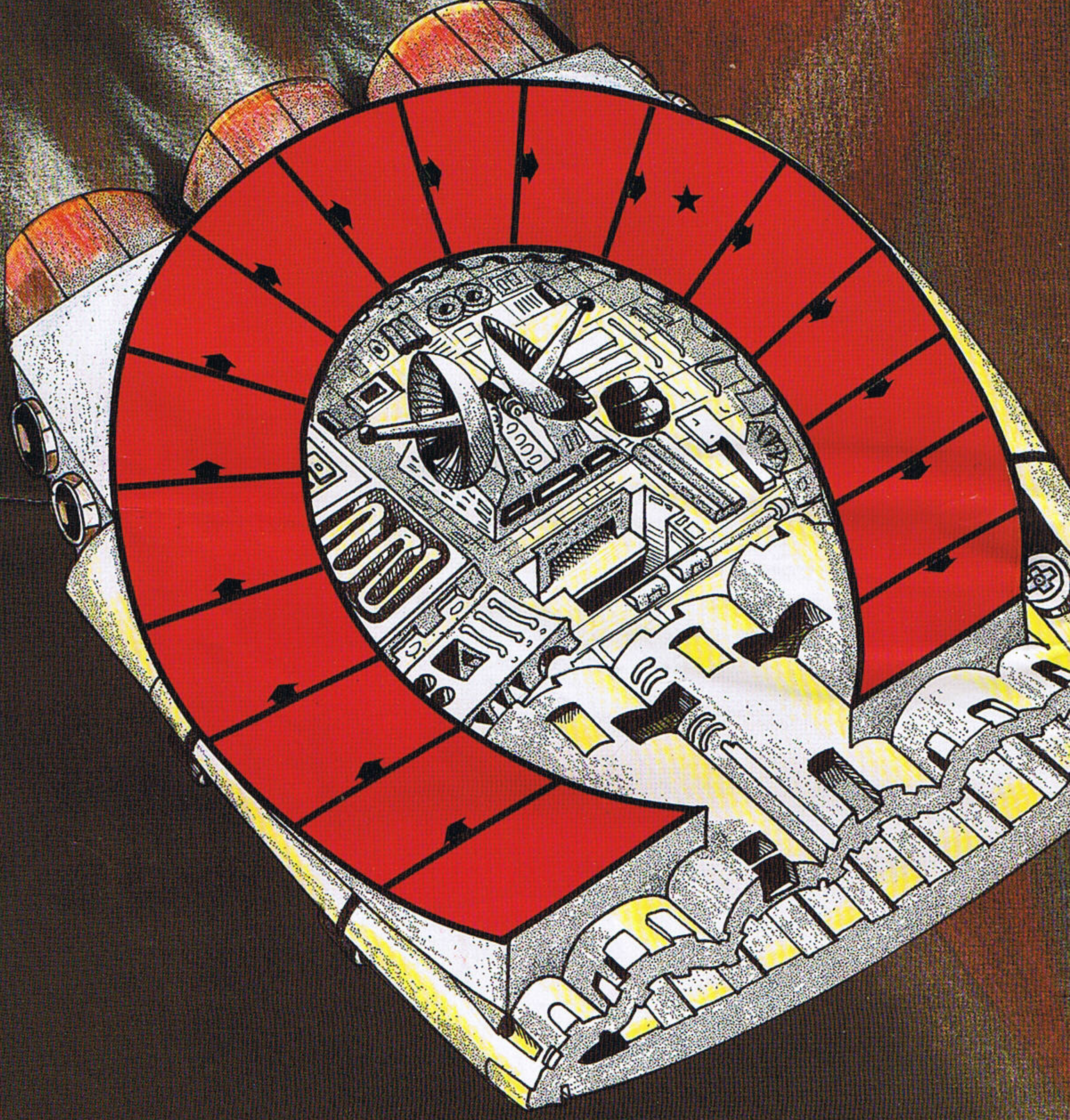
JEUX EN TETE



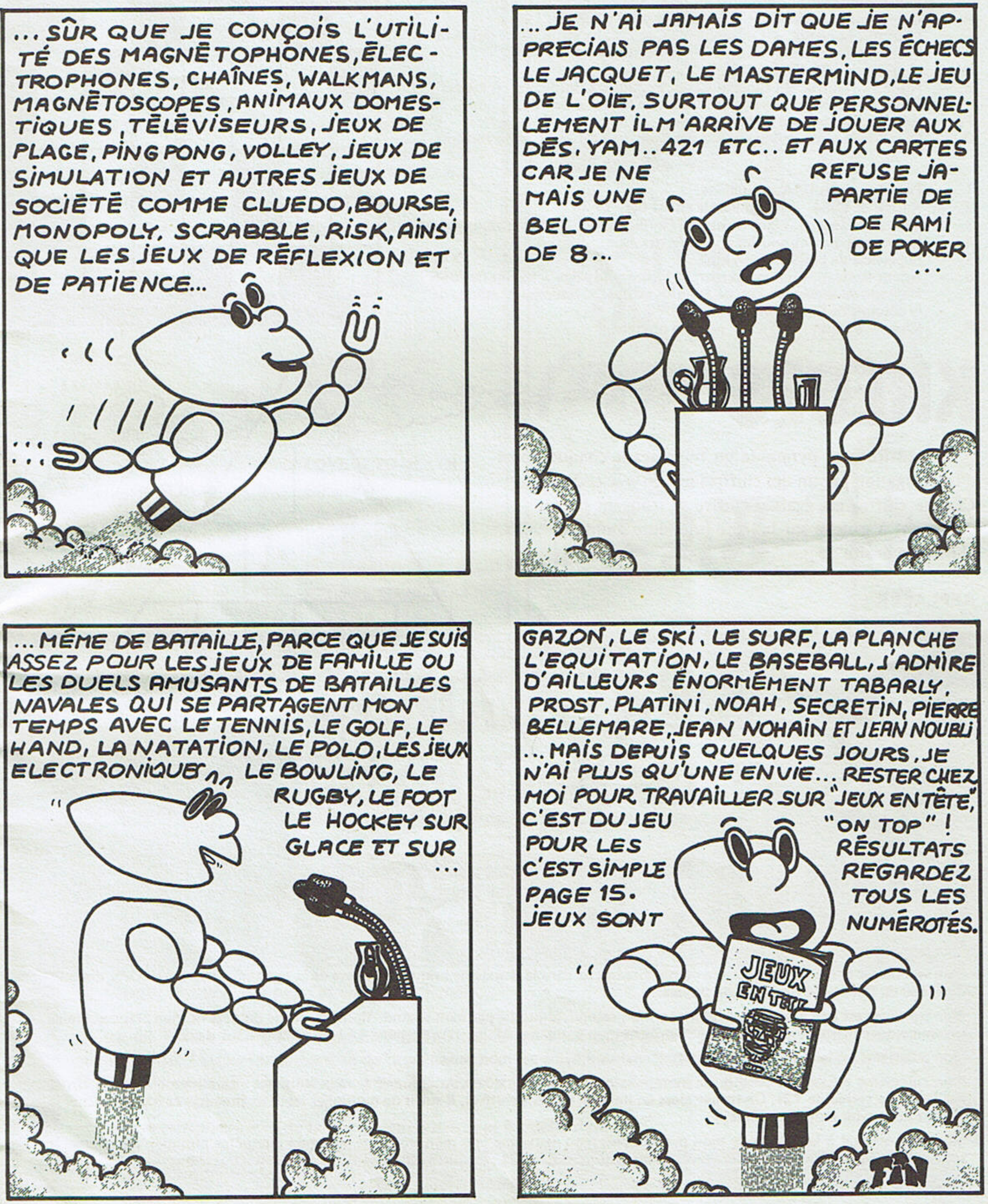
TILT
Le Magazine des Jeux Electroniques

Breakin' Space

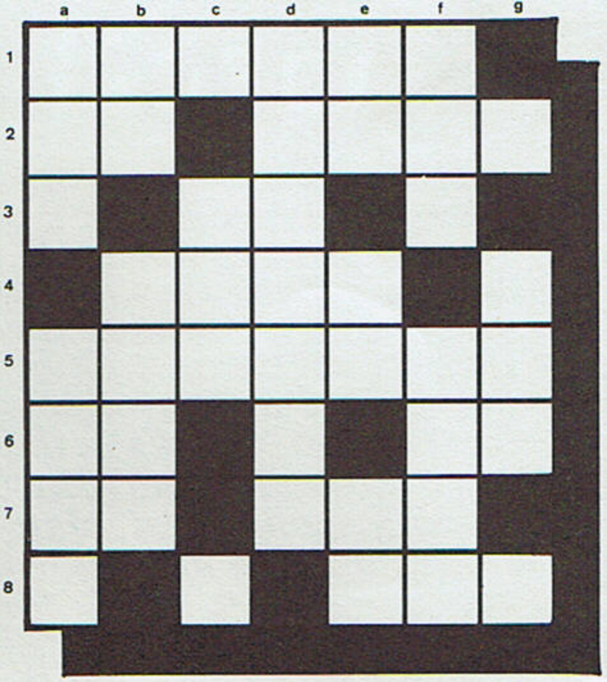


Règle page 12

ALLOCUTION FAMILIALE



CROIZ' NOMBRES



A. — Longueur du format A4 en millimètres. - Superficie du Sahara en milliers de km2.
B. — Expression numérique. - Triste année pour Henri IV.
C. — Chiffre à la coque. - Couronnement de Charles III. - Place des Pyramides d'Égypte parmi les sept merveilles du monde.
D. — Numéro de téléphone de TILT.
E. — Aisne. - Hauteur du Clocher «Tour Berland» à Bordeaux, en mètres - Le total des chiffres de ce nombre donne la racine de 121.
F. — Bond. - Hauteur du toit du monde.
G. — Nombre de roues de secours sur un solex. - Carré de 12. - Mercenaires.

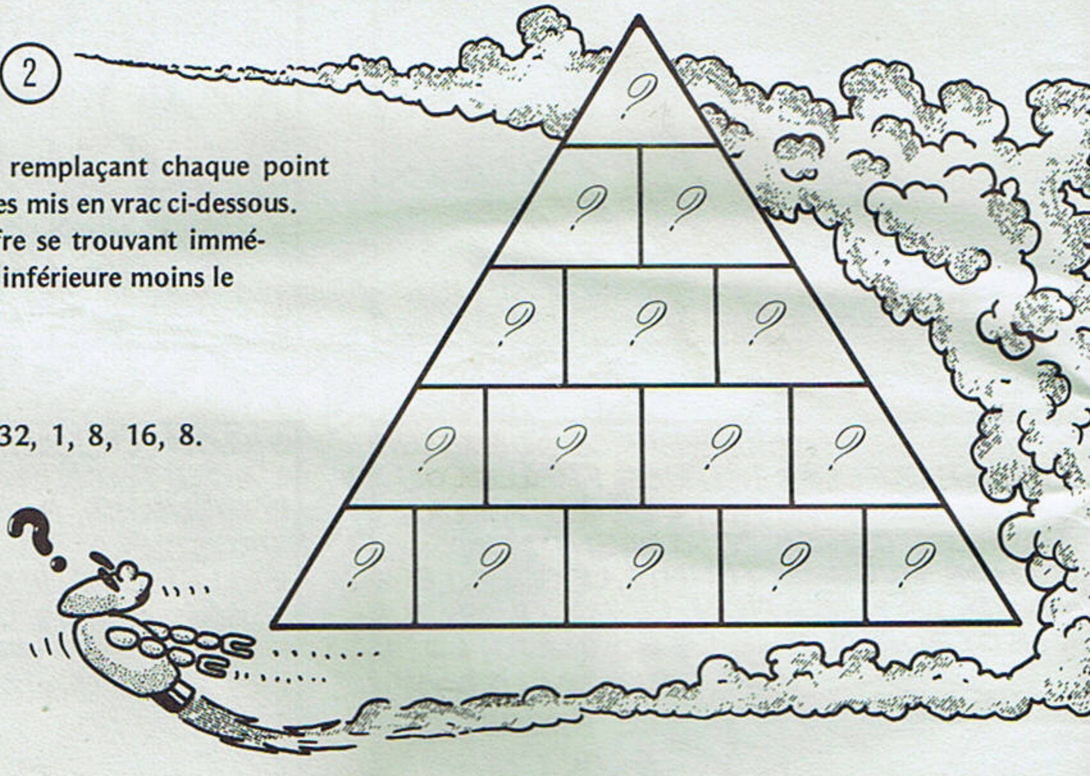
1. — Population des USA. en milliers.
2. — Racine de 8464. - Le Concorde en est fier.
3. — Ville de France. - Ligne de bus du Panthéon. - Fin d'un espion.
4. — La Normandie s'en souvient. - L'As des As.
5. — Superficie de l'Australie en km2.
6. — Age de Rudyard Kipling à sa mort. - Forment la paire. - Racine de 7056
7. — Hauteur du rocher du Zoo de Paris en mètres. - Hauteur en mètres de la colonne de San Jacinto (Texas).
8. — Rien. - Pardon ! - 93ème. nombre premier.

KHEOPS ②

Reconstituez la pyramide en remplaçant chaque point d'interrogation par un des chiffres mis en vrac ci-dessous. Chaque chiffre est égal au chiffre se trouvant immédiatement à gauche sur la ligne inférieure moins le chiffre de droite.

REPLACER :

1, 4, 4, 4, 4, 3, 1, 3, 8, 16, 32, 1, 8, 16, 8.



CHARADE CHIFFREE ③

– Mon premier est égal au triple de la guerre la plus longue de l'histoire.
– Mon second est égal à la racine carrée du nombre inscrit dans la deuxième brique de la base de la pyramide du jeu KHÉOPS, diminué du 1/100 du double du tiers de mon premier.
– Mon troisième est égal à mon premier moins mon second. Multiplié par mon second. Moins la moitié du tiers de mon premier. Moins la somme des chiffres constituant jusqu'à présent mon troisième. Moins mon premier. Le tout multiplié par deux.
– Mon quatrième est le résultat de la division de mon troisième par mon deuxième.
– Mon cinquième est égal au produit de mon premier par mon deuxième. Additionné de mon troisième moins mon quatrième, divisé par la racine carrée de 121. On trouve alors un nombre de trois chiffres. Il suffit de multiplier les deux premiers et d'y retrancher le dernier pour avoir mon cinquième.
– Mon tout est égal à la somme de mon premier plus mon deuxième plus mon troisième plus mon quatrième plus mon cinquième, le tout multiplié par deux puis amputé de la racine troisième de 1728 ; il vous aidera à pénétrer dans le XXI siècle.

ATTENTION A LA PONCTUATION.

④ MUSIC

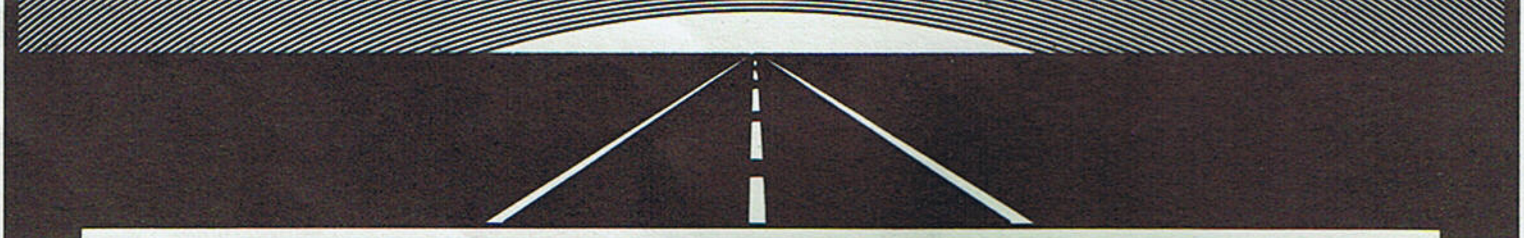
Faites correspondre l'auteur et l'album, vous y retrouverez des grands de la musique électronique.

1 – ABBA	A – FIRE AND WATER
2 – ALICE COOPER	B – SURFIN' USA
3 – ANGE	C – DARK HORSE
4 – BEACH BOYS	D – FOXTROT
5 – LEONARD COHEN	E – CARICATURE
6 – DEEP PURPLE	F – CHASING SHADOWS
7 – EAGLES	G – SUNNY AFTERNOON
8 – FREE	H – TUBULAR BELLS
9 – GENESIS	I – ARRIVAL
10 – GEORGE HARRISON	J – SONGS of LOVE & HATE
11 – INNER CIRCLE	K – ALABAMA SHOW
12 – J.M. JARRE	L – CATCH A FIRE
13 – KINKS	M – SPIRAL
14 – J.L. LEWIS	N – IN TRANCE
15 – BOB MARLEY	O – LOVE IT TO DEATH
16 – MIKE OLDFIELD	P – EQUINOXE
17 – V. PAPATANASSIOU	Q – COUNTRY LIFE
18 – ROXY MUSIC	R – THE SLIDER
19 – SCORPIONS	S – DESPERADO
20 – T. REX	T – REGGAE THING

⑤ REBUS



⑥ RENCONTRE du troisième tilt



Chaque année a 365 jours et comporte 5 mois.

Le 48 Tiltars 3627, Tilti rencontre petit Tilta. Le 26 Tiltil 3627, petit Tilto retrouve Tilto. Tilta retrouve petit Tilti le 1er Tiltembre de la même année. Le 52 Tiltembre 3627, Tilto rencontre petit Tilti. Le 53 Tiltout 3628, Tilta est avec petit Tilta. Petit Tilto rencontre Tilti le 31 Tiltembre 3628.

Qui se retrouvera lors de la 7ème. rencontre ? et à quelle date ?

⑦ BLACK RUSH



R	W	A	D	N	V	O	M	C	K	N	W	B	E	E
O	X	M	G	I	T	J	L	V	T	B	D	I	Q	N
V	I	E	K	Q	S	○	T	J	B	D	G	K	M	U
D	E	C	R	Z	B	H	Y	I	L	O	Z	K	E	O
A	E	L	D	R	O	○	K	I	K	V	T	O	E	B
E	S	Z	○	L	●	M	Q	U	I	G	O	U	Y	Q
R	M	A	C	K	G	I	X	W	R	O	E	T	H	N
V	G	M	○	J	S	○	X	○	T	P	M	H	○	I
O	L	J	H	P	W	E	J	D	L	K	Q	S	X	●
V	U	I	○	G	H	○	M	U	J	○	R	G	D	B
O	N	G	E	F	M	T	W	X	U	V	I	P	J	H
Y	L	I	○	E	G	Q	N	○	D	N	E	H	N	U
O	D	E	O	X	Z	I	E	D	●	O	R	P	E	G
T	○	J	S	Q	S	H	U	I	H	E	K	Q	V	L
●	R	S	T	U	M	F	Y	P	F	I	O	X	Y	N

LE SECRET QUE CONTIENT CETTE GRILLE, VOUS DONNERA LE NOM DU JOURNAL DE L'AN 2000.

⑧ WHO'S ?



1/. QUI EST-CE ?

2/. QU'A-T-IL TROUVÉ ?

— Il débute la concrétisation de son idée en 1929, en dessinant les artères d'Atlantic City, ville de ses dernières vacances.
— Il est chômeur.
— Il habite Germantown en Pennsylvanie.
— Son produit se vendra à plus de cent millions d'exemplaires.
— Il produira artisanalement son idée avant qu'elle ne soit prise par la Parker Brothers en 1934.
— Une plaque à sa mémoire se trouve à Atlantic City au coin de Boardwalk et de Park Place.

9 GALAXIE

Partagez cet univers en territoires identiques contenant chacun un assortiment complet de corps célestes.



10 LE CAR A FOND

Vous conduisez un autobus. Ce véhicule a pour mission de se rendre au Théâtre du Châtelet en partant de la porte d'Orléans. Il est 15h.30 Porte d'Orléans. 3 prêtres et 1 jeune Africain précèdent un enfant pour monter dans le bus. 8 femmes attendent, assises dans l'abri-bus. C'est alors qu'une personne âgée, sortant d'un magasin de bricolage, rencontre 2 jeunes voisines et toutes les trois montent dans l'autobus, devançant de quelques minutes le groupe d'écoliers accompagné par deux professeurs. Au moment du départ, avant la fermeture des portes, 7 jeunes se précipitent en riant pour traverser l'avenue, retenus par le regard dur de l'agent de police pendant que 5 autres jeunes garçons laissaient passer 1 femme enceinte devant eux en montant dans le bus.

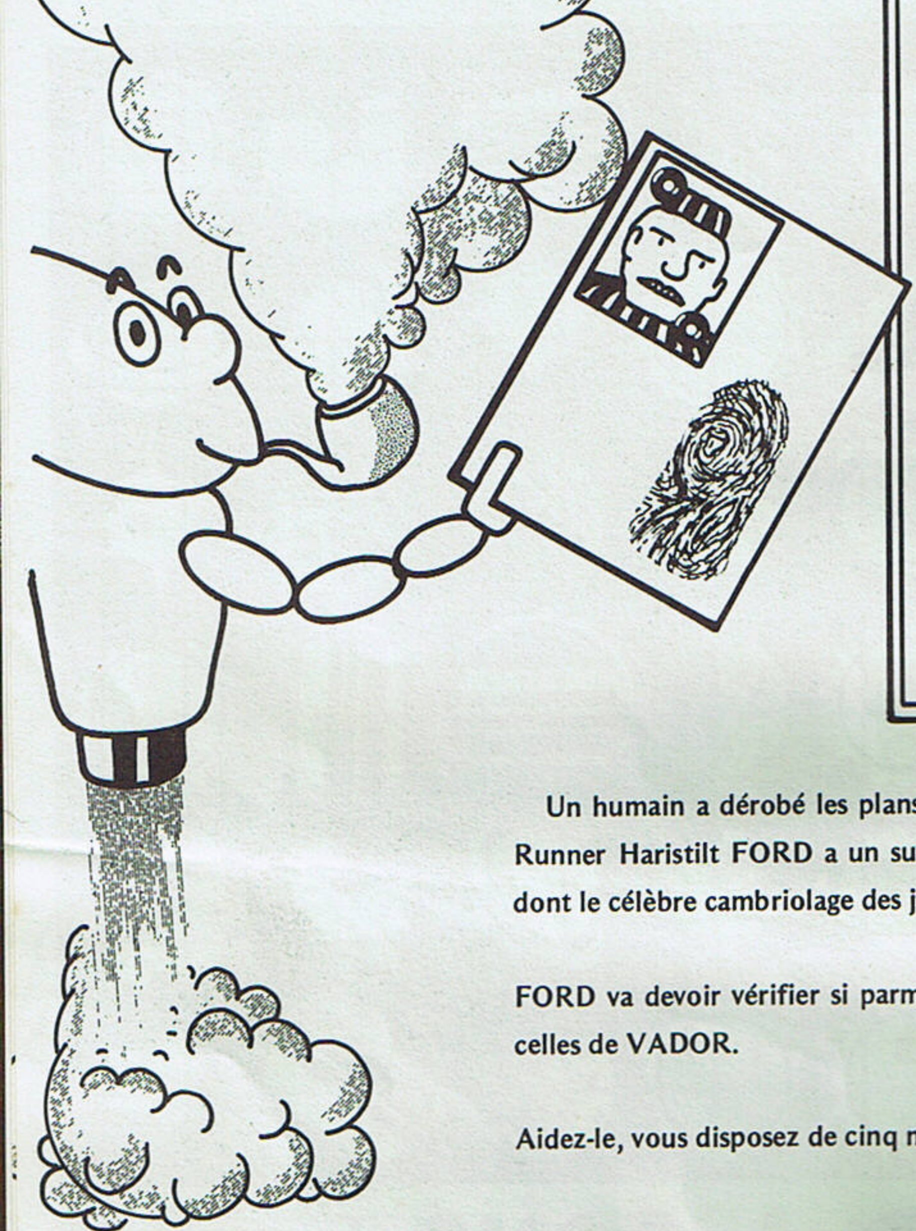
Ce qui est étonnant, c'est que les onze personnes de l'école faisaient dix fois moins de bruit que les prêtres parlant tous les trois à la fois de la foi.

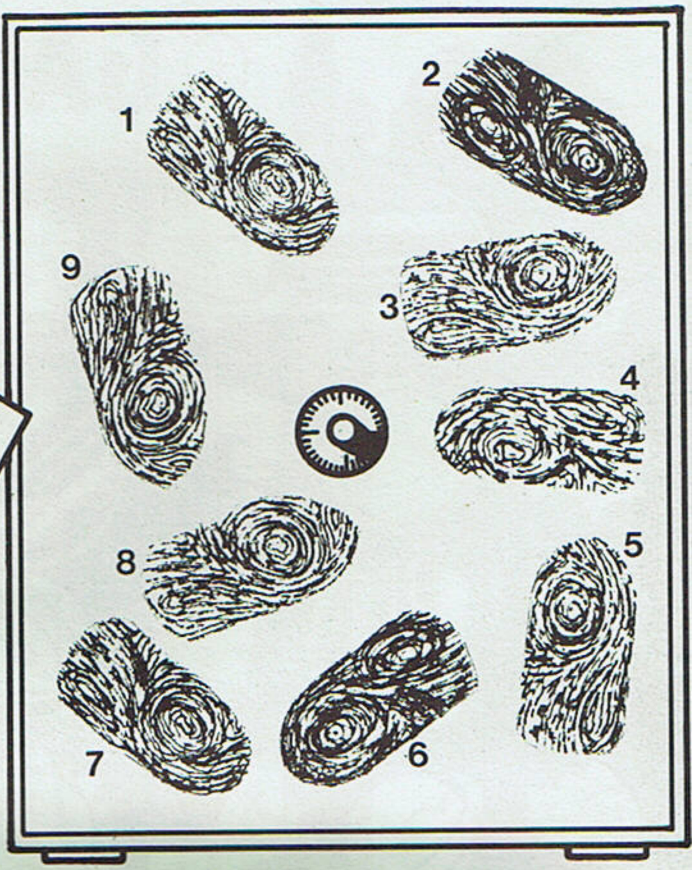
1er. arrêt : Personne ne descend, mais un agent de police et deux infirmières montent.
2ème. arrêt : Pendant qu'un autre prêtre monte, la femme enceinte et l'enfant quittent le bus ainsi qu'une jeune fille.
3ème. arrêt : Descendent un prêtre, une jeune fille, une femme âgée et deux prêtres, tous croisant une famille de quatre Soviétiques en vacances à Paris. Le dernier fut bousculé par une infirmière qui venait de reconnaître une amie dans un café.
4ème. arrêt : Cinq scouts se précipitent pour monter avant que ne puissent descendre un Africain et trois jeunes Français n'ayant aucun rapport avec le groupe d'écoliers qui, lui, descendra à l'arrêt suivant sauf un des deux professeurs.
5ème. arrêt : Parmi tous les voyageurs quittant le bus, un prêtre de 50 ans fait tomber sa bible, ramassée immédiatement par un des deux jeunes Français qui le suivaient pour descendre, alors que trois scouts prenaient le bus.
6ème. arrêt : Deux Russes quittent le bus, l'un est le père de l'autre, mais l'autre n'est pas son fils. Six scouts descendent devant un agent de police, une infirmière, un professeur pendant que trois Grecs montent avec un vieillard.
7ème. arrêt : Une jeune Asiatique se hâte de monter pour aller s'asseoir avec son petit frère, précédant un avocat en robe. Cependant, deux Russes, deux Scouts et deux Grecs quittent l'autobus.
8ème. arrêt : Personne ne monte mais un vieillard et l'avocat descendent.

QUESTIONS :

1. - Au 6ème. arrêt, qui est le deuxième Russe ? — 2. - Combien de personnes, au total, se trouvent à l'intérieur du bus avant que les portes s'ouvrent au 9ème. arrêt (terminus). — 3. - Quel est l'âge du chauffeur ?

⑪ DIGITAL





Un humain a dérobé les plans du nouveau vaisseau intertiltique B.R.B. Le Blade Runner Haristilt FORD a un suspect : Marc VADOR, auteur de nombreux méfaits dont le célèbre cambriolage des jeux électroniques.

FORD va devoir vérifier si parmi les empreintes trouvées sur le coffre, figurent bien celles de VADOR.

Aidez-le, vous disposez de cinq minutes.

⑫ FAITES LE MUR



De combien s'alourdirait la terre si l'on construisait un mur en béton dont la largeur serait de 50 cm., la hauteur de 2 mètres, et la longueur de 10 000 kilomètres, sachant que ce béton pèse trois tonnes au mètre-cube ?

Reconstituez la grille en replaçant dans l'ordre les anagrammes ci-dessous, sachant que cette grille comporte trois cases noires.

⑬ ANACROSS

AAOPTP	DU
AEESUX	
AEL	EEELVE
AL	EEIPPT
ANT	EELPTO
DE	EILNOP
DEEILS	ETT
DNOO	NO

⑭ (MAGIC)^2

BC	AA	DB	CD
DD	CB	BA	AC
CA	DC	AD	BB
AB	BD	CC	DA

A ?

B = 9

C ?

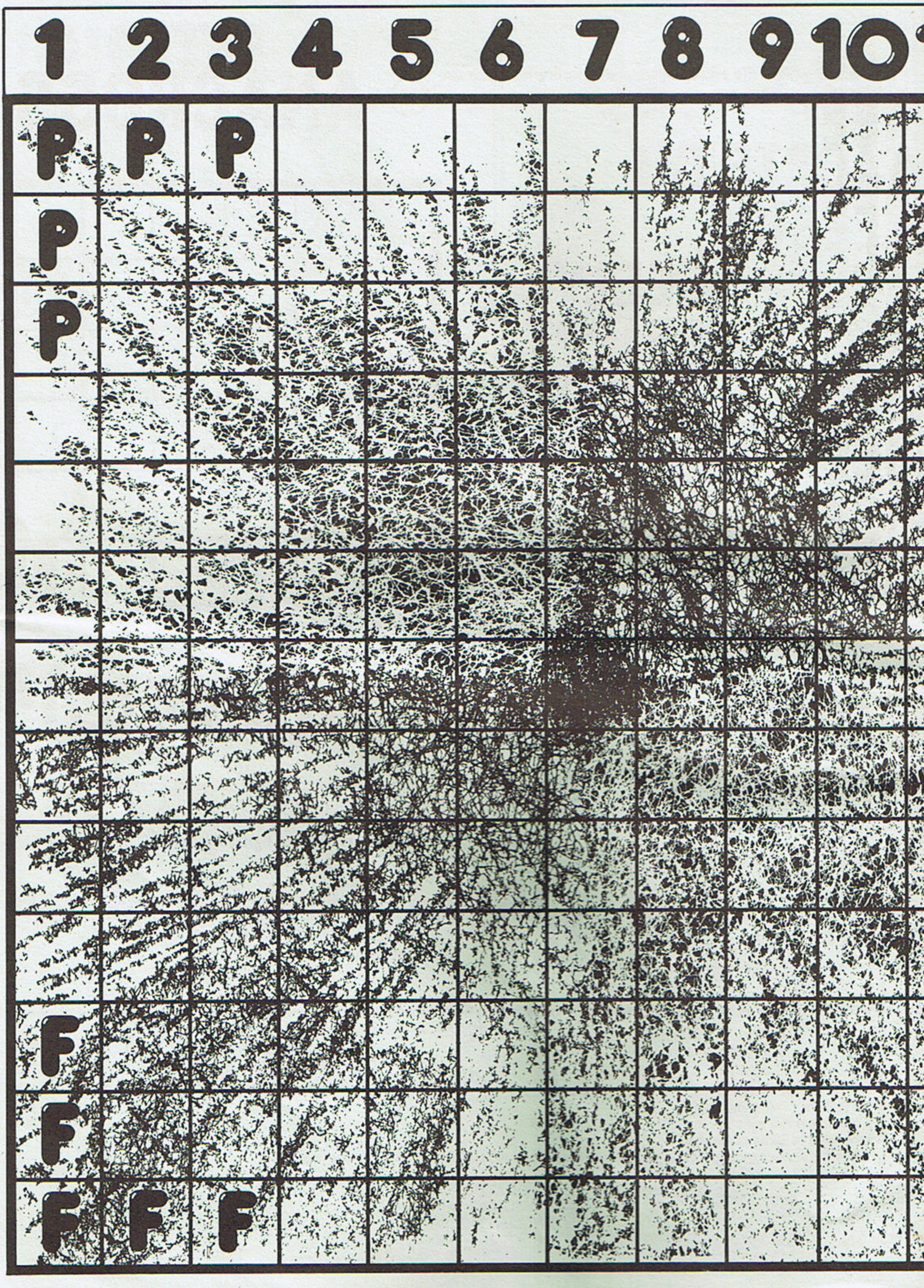
D ?

Quelles sont les valeurs de A, C et D pour que les sommes de chaque ligne, de chaque colonne, de chaque diagonale (journal à l'endroit ou à l'envers) donnent toujours un total de 264.

⑮ WHO' S ?

– Son nom a neuf lettres
– Il est Italien
– Il a beaucoup fait pour l'Italie
– Il a conquis la Sicile et Naples
– Ses troupes étaient composées de volontaires qui portaient tous des chemises de couleur unie.

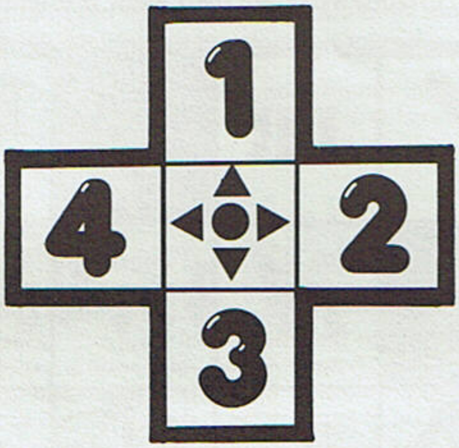
S'agissait-il de :
– GARIBALDI
– MUSSOLINI
– TOGLIATTI ?


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
P P P
P
P
F
F
F F F

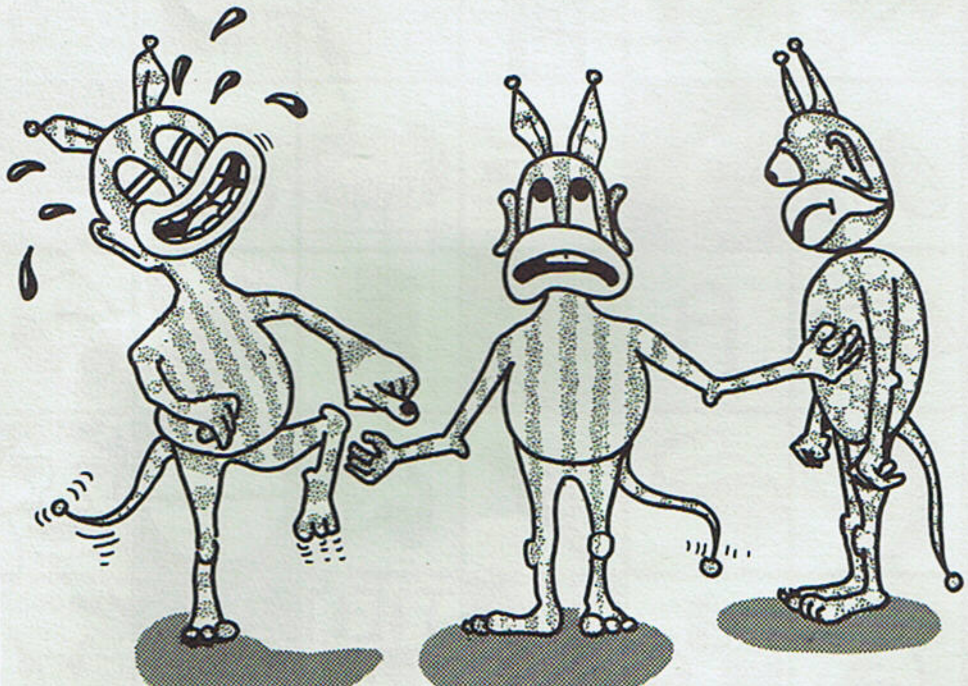
METAMORPHOSES

11	12	13	
[illegible]	F	F	1
		F	2
		F	3
			4
			5
			6
			7
			8
			9
			10
		P	11
		P	12
[illegible]	P	P	13

Zone irradiée:

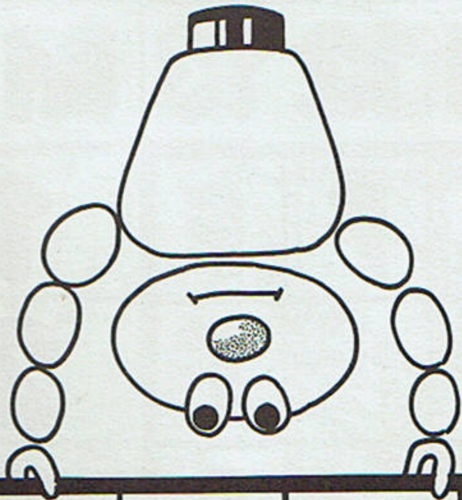


5,6 = MUTANT



REGLE PAGE 11

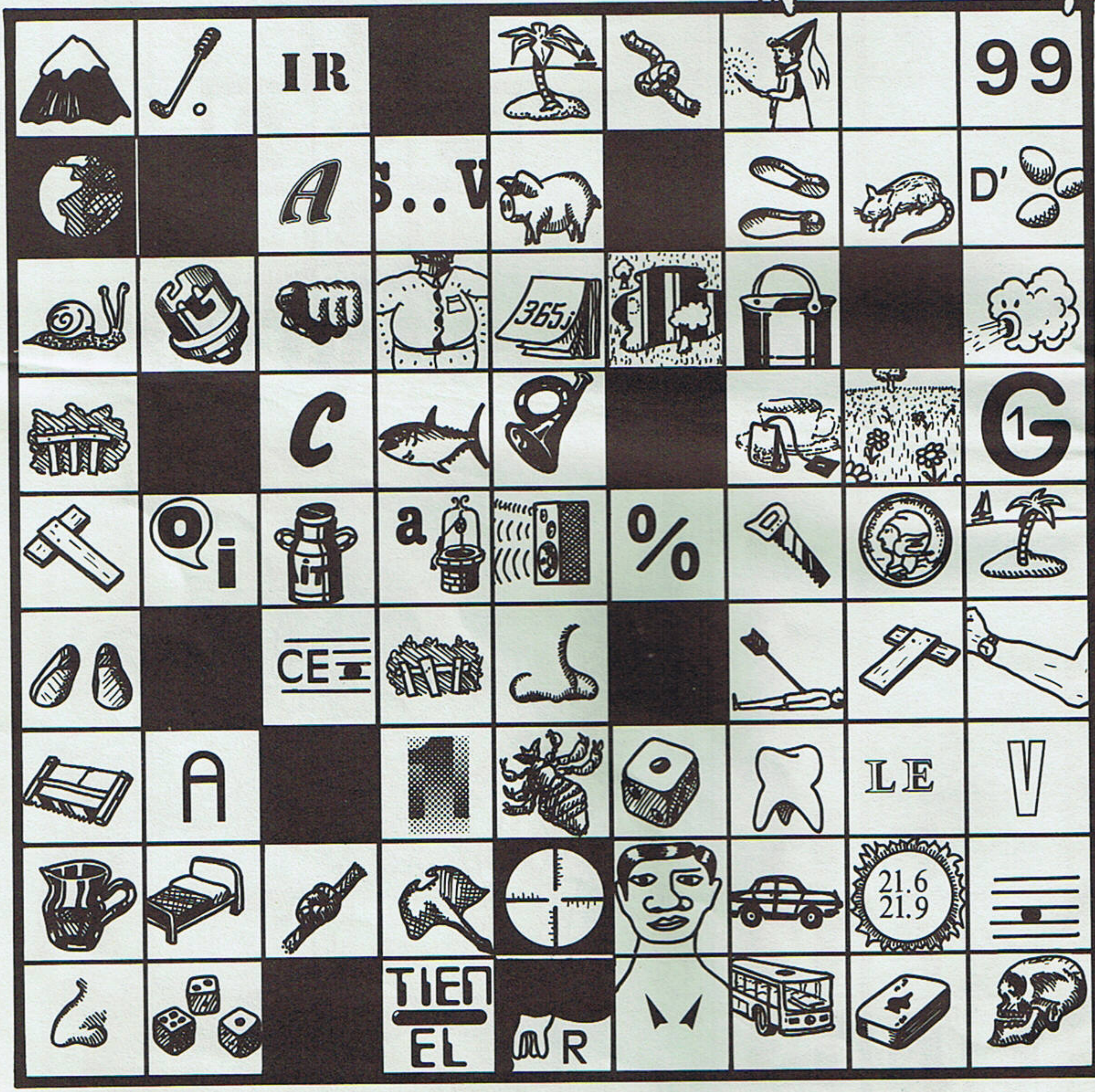
⑯ # PATCHWORK



DINGUE !

Si vous retrouvez tous les mots, locutions, noms ou phrases, verticaux et horizontaux, de ce rébus-croisés, vous êtes vraiment très fort.

ATTENTION : Chaque symbole peut avoir plusieurs visages.



METAMORPHOSES

Après une guerre atomique, les radiations ont provoqué, chez les survivants, d'étranges mutations affectant l'épiderme. En effet, selon les radiations qu'ils ont subies, certains des mutants ont vu leur peau devenir verte avec des pois jaunes, tandis que d'autres devenaient bleus avec des rayures rouges. Les deux groupes, oubliant leurs origines communes, se sont mis à se détester cordialement, surtout pour des raisons d'ordre esthétique. Mais le plus étrange est que ces mutations ne sont pas irréversibles : il suffit qu'un mutant à pois se trouve au contact de deux mutants à rayures pour que sa peau prenne la couleur des autres. Chacun des groupes étant persuadé de sa plus grande valeur esthétique, une terrible guerre commença pour faire muter l'autre à son image.

MÉTAMORPHOSES oppose deux joueurs. Ce jeu nécessite deux dés et vingt pièces de monnaie. Chaque joueur choisit un camp (pile ou face) et s'efforce de métamorphoser toutes les pièces de son adversaire.

On commence par installer les vingt pièces, côté pile ou côté face, sur les emplacements indiqués sur le tapis de jeu. Puis chaque joueur, à tour de rôle, effectue dans l'ordre les opérations suivantes : 1/. Irradiation ; 2/. Déplacement ; 3/. Métamorphose.

1/. - IRRADIATION.

Le terrain où se situent les affrontements n'est pas encore stabilisé depuis la fin de la guerre et, à tout moment, le niveau des radiations résiduelles peut s'élever brusquement et dépasser le seuil critique.
Au début de son tour, chaque joueur lance, deux fois, deux dés : en additionnant les chiffres obtenus dans chaque couple de dés on arrive à deux nombres, situés entre deux et douze, qui indiquent les coordonnées de la case irradiée. Celle-ci devient aussitôt impraticable pour le reste de la partie. On marque donc cette case, avec un fragment d'allumette par exemple. Si une pièce occupe la case, le joueur à qui elle appartient lance un nouveau dé. Si le chiffre obtenu est 1, 2, 3, ou 4, la pièce est immédiatement déplacée sur la case adjacente indiquée sur le tableau. Dans le cas où cette dernière n'est pas libre (occupée par une autre pièce ou déjà irradiée), la pièce est éliminée du tapis de jeu. Si le résultat est 5 ou 6, la pièce se métamorphose. On la retourne et c'est le joueur adverse qui relance le dé pour la faire sortir de la zone irradiée.

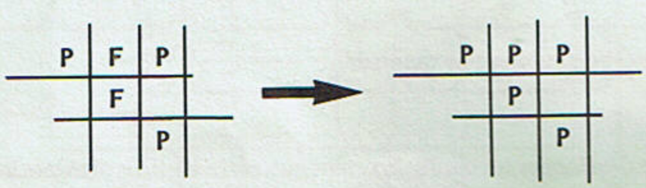
2/. - DÉPLACEMENT.

A son tour, chaque joueur peut déplacer toutes ses pièces ou seulement une partie d'entre elles ; le déplacement peut se faire dans toutes les directions (comme une reine aux échecs) sur une distance d'une, deux ou trois cases. On peut traverser les cases occupées par ses propres pièces, mais le déplacement est bloqué par les pièces adverses ou les zones irradiées.

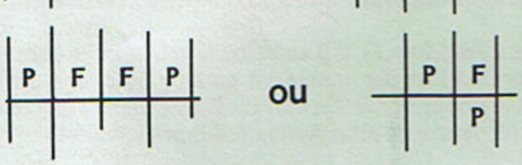
3/. - MÉTAMORPHOSES.

Une fois tous les déplacements désirés effectués, les pièces isolées de l'adversaire qui se trouvent encadrées par deux pièces du joueur se métamorphosent et sont immédiatement retournées. Ces pièces ne peuvent pas provoquer de nouvelles mutations dans le tour de leur métamorphose.

métamorphoses :



pas de métamorphose :



4/. – FIN DE PARTIE.

La partie est terminée lorsqu'un des joueurs a réussi à métamorphoser toutes les pièces de son adversaire ou à les immobiliser totalement par encerclement ou par irradiation.

François Nédelec

⑰ PHRAZ'CODE

Dans les bureaux de la Sécurité Nationale, Boulevard MALESHERBES, un agent apporte un message étrange intercepté par les services de transmissions. Il est 23 heures 05 minutes. Dès sa lecture, l'agent de permanence sait que le message est adressé à un groupe de terroristes. Pour des raisons de sécurité, il doit le déchiffrer en 35 minutes maximum.

Un quart d'heure plus tard, il sait déjà que :



– Les trois premières voyelles se traduisent chacune par 1
– Les trois dernières voyelles se traduisent chacune par 3
– Les consonnes contenues entre A et E sont chacune notées 4
– E et I 2
– U et Y 5
– I et O 7
– O et U 6
– Le Z se notant 8

Il lui reste vingt minutes, aidez-le à déchiffrer :

« 16617616 41833716 36161 717316 631781 »

Maintenant que vous connaissez la signification du message, tout en ayant respecté les temps réglementaires, dites de combien de minutes disposent encore les services de sécurité, sachant que les voitures et les personnels d'action et de déminage se trouvent à la même adresse. Indiquez le lieu de leur destination.

Règle de BREAKIN' SPACE

• ÉLÉMENTS :
Se munir d'un dé et de deux pions (ex. : deux pièces de monnaie).

• JOUEURS : Deux.

Le début de l'année 3620 voit se développer un conflit économique entre les trois planètes leaders de trois principaux systèmes intergalactiques.
La découverte d'un météore porteur d'Andrium G 510 entraîne les puissances dans un immense rush vers ce matériau rare.
Le vaisseau intersidéral Breakin' Space est l'un des premiers à pouvoir côtoyer le météore.
Deux pilotes de flotille sont volontaires pour partir. Le défi est lancé. Lequel quittera le premier Breakin' Space ?
Une course s'engage. Mais chacun peut tenter de retarder le décollage de l'autre.

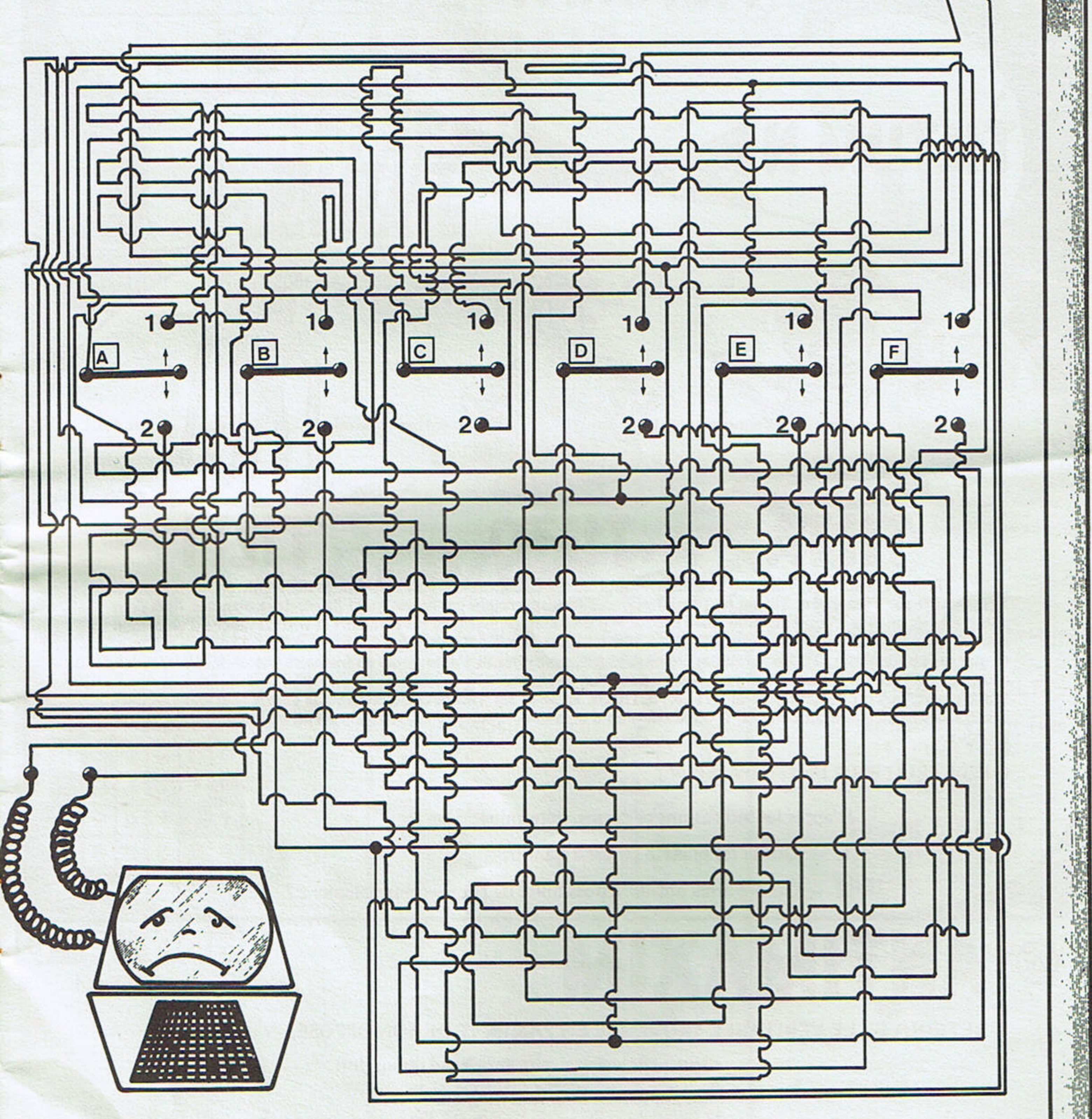
• LE JEU :
– Placer les deux engins spatiaux en début de piste.
– Chaque joueur à son tour lance le dé. A chaque coup le chiffre indiqué constitue un crédit pour le joueur.
C'est-à-dire qu'il peut :
  • soit avancer,
  • soit reculer l'adversaire (si l'autre a commencé son décollage),
  • soit les deux (en cas de « 6 », il peut par exemple avancer de 4 et reculer l'adversaire de 2).
– Un joueur n'a évidemment pas le droit de se reculer lui-même.
– Si un engin spatial arrive sur la même case que l'autre, il fait revenir celui-ci au début de la piste.

Bon voyage...

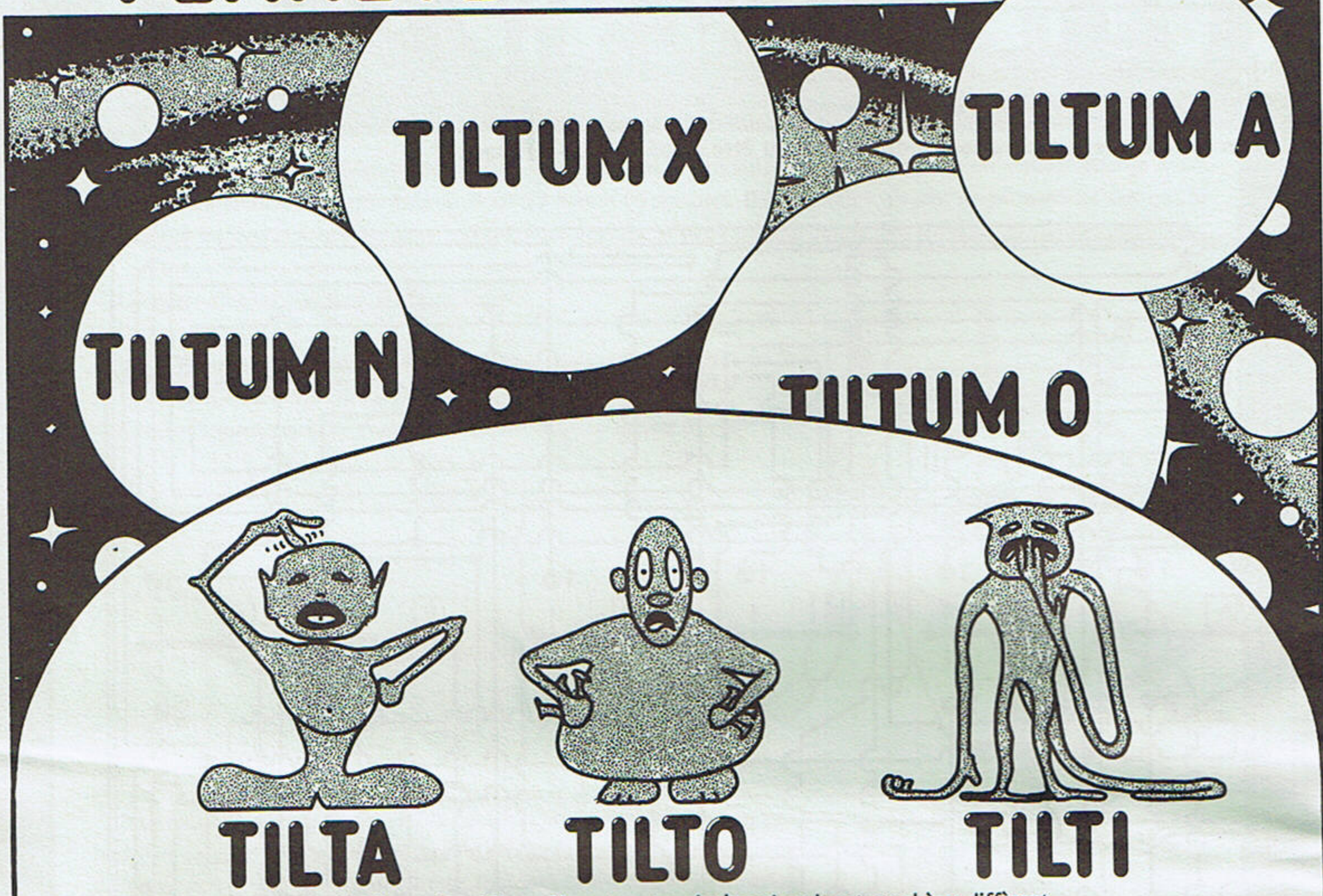
⑱ ELECTROLABYRINTHE

Dans quelles positions doit-on placer les interrupteurs A B C D E F pour que l'ordinateur puisse fonctionner à nouveau.

L'un des six interrupteurs peut indifféremment être placé en 1 ou 2. Lequel ?



⑲ PLANETE INTERDITE



Tiltum A, Tiltum N, Tiltum O et Tiltum X sont quatre planètes dont les atmosphères diffèrent.
Tilta étouffe sur Tiltum X et Tiltum N, Tilto ainsi que Tilti n'apprécient pas du tout une de ces deux planètes. Ils étaient plus rigolards un jour à contempler le vilain spectacle d'un Tilta agonisant, ce fut d'ailleurs la triste revanche d'un certain jour où Tilta regardait se tordre au sol Tilto et Tilti. Heureusement pour l'un des deux que Tiltum O n'était pas loin, et que sur ce terrain là, Tilta n'aurait pas été un farouche poursuivant. J'ai toujours en mémoire une certaine invitation de la part de Tilti, sur Tiltum X qui fut tragique pour l'un des invités.
D'autre part, lors du congrès général INTERTILTIQUE en 3621 sur Tiltum O, on constata le départ brutal et précipité des 2/3 des participants au congrès. D'où la décision d'organiser le congrès en 3622 chez Tilti où le résultat fut moins tragique.

QUE DE BRUIT POUR UN PEU D'AIR PUR !

D'après les indications ci-dessus, déterminez :

1. — Quelle (s) planète (s) est à bannir.

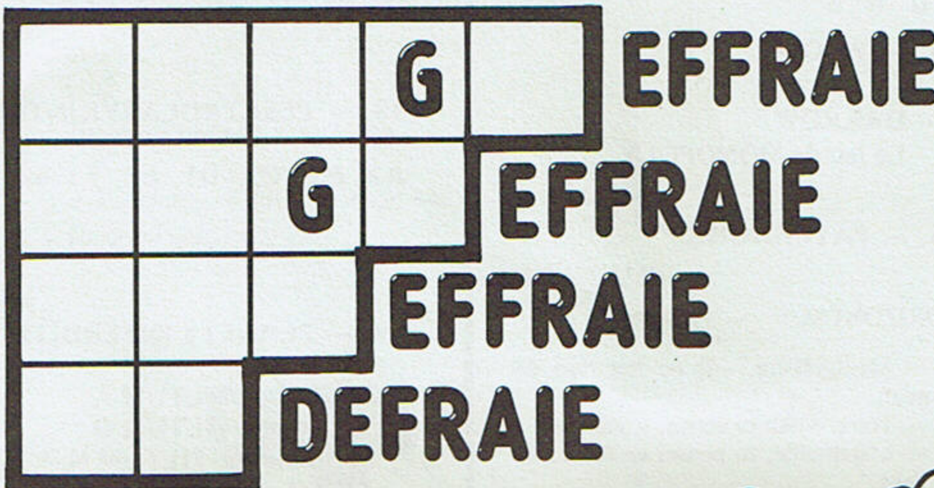
2. — Où nos amis ont-ils la possibilité de respirer normalement ?

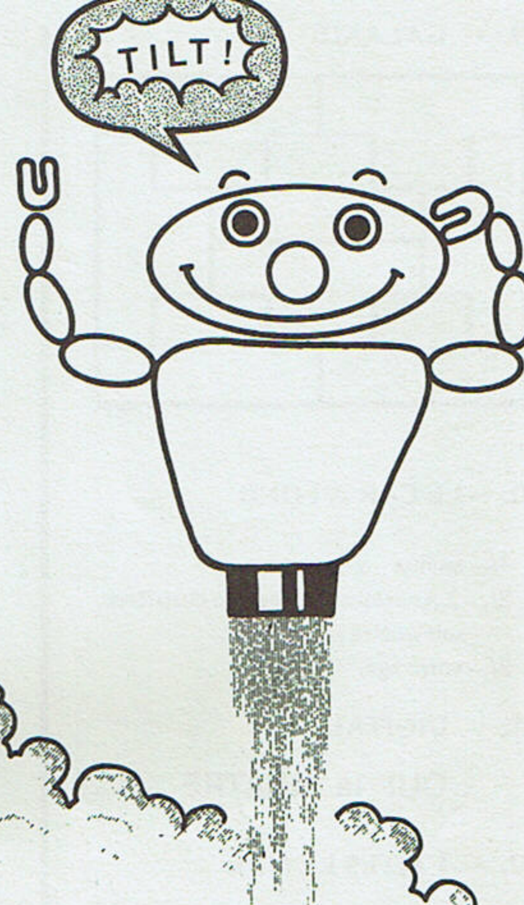
⑳ ANTIMAXIM

RETROUVEZ LE VÉRITABLE PROVERBE EN PARTANT DE SON OPPOSÉ.

— Une promesse est plus précieuse qu'un don
— La pensée est bien loin du geste
— Le scintillement cache souvent le trésor.

㉑ DEDUCTILT





Sachant que cinq lettres seulement ont été utilisées dans ce jeu, trouvez les quatre mots correspondant aux définitions. Le mot de trois lettres peut se lire horizontalement et verticalement.

REPONSES

1. — CROIZ'NOMBRES

2	2	9	8	0	0	
9	2		2	2	0	0
7		8	4		7	
	1	9	4	4		1
7	6	8	6	8	8	4
7	1		2		8	4
7	0		1	7	4	
0		1		4	8	7

2. — KHÉOPS

1
4 3
8 4 1
16 8 4 3
32 16 8 4 1

3. — CHARADE CHIFFRÉE
2 000

4. — MUSIC

1	I	11	T
2	O	12	P
3	E	13	G
4	B	14	K
5	J	15	L
6	F	16	H
7	S	17	M
8	A	18	Q
9	D	19	N
10	C	20	R

5. — RÉBUS

« J'ai des racines de vie vers Troyes et je souhaite retourner au pays où j'ai découvert des hommes pieux et grands ».

6. — RENCONTRE DU TROISIEME TILT.

Tilta rencontre petit Tilto.
Le 11 Tiltout 3630.

7. — BLACK RUSH

Secret : T.I.L.T

Clef :

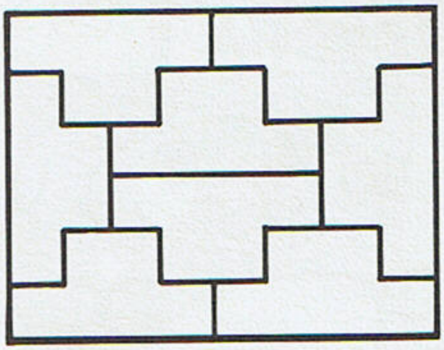
JEU DE DAMES



8. — WHO'S

GARIBALDI.

9. — GALAXIE



10. —LE CAR A FOND

1/. - sa fille
2/. - 2 Asiatiques, 1 Grec, le chauffeur. soit quatre personnes.
3/. - votre âge.

11. — DIGITAL

OUI la QUATRE

12. — FAITES LE MUR

On ne remarquera aucun gain de poids. Les matériaux ayant été utilisés pour cette construction provenant eux-mêmes de la Terre.

13. — ANACROSS

P	E	P	I	T	E
A	L	E	■	A	L
P	I	L	O	N	E
O	D	O	N	■	V
T	E	T	■	D	E
A	S	E	X	U	E

14. — MAGIC²

A = 1
B = 9
C = 6
D = 8

15. — WHO'S

- DARROW
- Le jeu de MONOPOLY.

16. — PATCHWORK

HORIZONTAL :

A. — Montgolfière. - Il ne fait rien de neuf.
B. — Terre. - Ah tu verras. - Parade.
C. — L'andouille, tu penses en étant sot. Vent.
D. — Haie. - C'est ton corps. - T'effleures un danger.
E. — T'es idiot, les appuis sont aussi faciles.
F. — Pas. - Cela est né. - Tu étais membre.
G. — Scia. - Un point d'enlevé.
H. — Pauline révise tes totaux et tes notes
I. — Neigeux. - Elle soutient Pierre et Paule car je crâne.

VERTICAL :

1. — Montherlant était passionné.
2. — Club. - Douille. - Idiot. - Hallyday.
3. — Iras-tu sceller cela. - Nœud.
4. — Tu penses, ton appui est un réel soutien.
5. — Il verra encore son époux viser Pierre
6. — Nœud. - Étang. - Taux. - Dévisagez Paule.
7. — Fais pas sauter si tu es dans l'autobus.
8. — Videra. - Préface tes articles et tes cartes.
9. — Avançant devant un danger, il bravait la mort.

17. — PHRAZ'CODE

1/. — Attentat Bazookas Opéra Minuit quinze.
2/. — 35 minutes.
3/. — Opéra.

18. — ÉLECTROLABYRINTHE

A2, B2, C2, D1, E2, F1 ou F2.

19. — PLANETE INTERDITE

TILTA sur TILTUM A
TILTO sur TILTUM O
Personne sur TILTUM N
TILTO et TILTI sur TILTUM X

20. — ANTIMAXIM

— «Un bon tiens vaut mieux que deux tu l'auras».
— «L'intention vaut l'action».
— «Tout ce qui brille n'est pas d'or».

21. — DEDUCTILT

ORAGE
RAGE
AGE
OR

22. — CASSETILT

TILT

« Or je dis que l'effet principal du jeu, et qui le met au rang des institutions les plus précieuses, c'est qu'il force les hommes à se regarder ».

J. de MAISTRE

Dépôt légal 1er. trimestre 1983 - Imprimerie CINO DEL DUCA - avenue Cino Del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

Cette plaquette est offerte gracieusement aux nouveaux abonnés de TILT.

Création Réalisation MÉDIAPLAY®

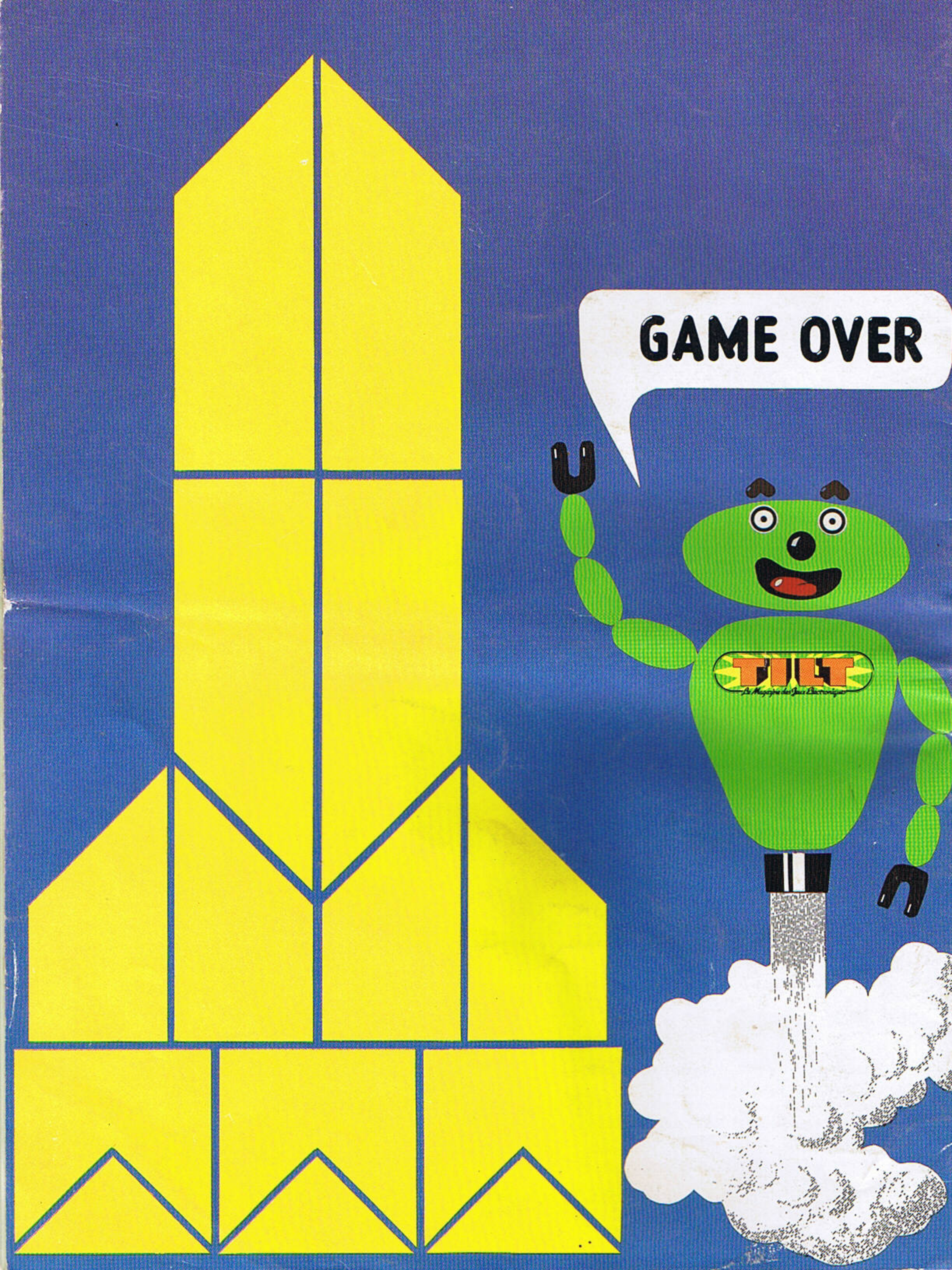
Un judicieux système d'assemblage de toutes les pièces composant la fusée se trouvant au verso de cette page vous permettra de former le mot TILT.

Juste un conseil :

« Patience et longueur de temps font plus que force ni que rage ».

LA FONTAINE

CASSE
T
I
L
T


GAME OVER
TILT
Le Magazine des Jeux Electroniques